

ISBN: 978-602-9075-25-7



PROSIDING **SEMINAR NASIONAL**

MAKASSAR, 2 JUNI 2016

**MEGA TREND INOVASI DAN KREASI
HASIL PENELITIAN DALAM
MENUNJANG PEMBANGUNAN
BERKELANJUTAN**



Seminar Nasional 2016 Lembaga Penelitian UNM

*"MEGA TREND INOVASI DAN KREASI HASIL PENELITIAN DALAM MENUNJANG
PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN"*

Ruang Teater It.3 Menara PINISI UNM, 2 Juni 2016

PROSIDING, ISBN: 978-602-9075-25-7

Penasehat:

Prof. Dr. H. Jufri, M.Pd

Penanggung Jawab:

Prof. Dr. Usman Mulbar, M.Pd

Ketua:

Dr. A. Agussalim A.J

Sekretaris:

Dr. Ahmadin, M.Pd

Sie Prosiding:

Dr. Ahmad Rifqi Asrib, M.T

Dr. Muhammad Syahrir, S.Pd., M.Pd

Syarifuddin Side, S.Si., M.Si., Ph.D

Dr. Farida Aryani, M.Pd

Dr. Hasanah Nur, M.T

Dr. Hendra Jaya, M.T

Abdul Rachman, S.E

Dewi Suryanti, SE

Editing:

Abdul Rachman, S.E

Desain Sampul:

A. Agussalim & Hendra Jaya

Analisis Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Pola Konsumsi Bagi Dosen Wanita UNM di Kota Makassar.....	1012-1014
<i>Sri Astuty</i>	
Potensi Daun Mangrove Jenis Api-Api (<i>Avicennia Marina</i>) untuk Dikembangkan sebagai Makanan Fungsional.....	1015-1018
<i>Subari yanto dan Andi Sukainah</i>	
Efektivitas Penggunaan Edmodo sebagai Media Pembelajaran Berbasis E-Learning.	1019-1024
<i>Udin Sidik Sidin</i>	
Komunikasi <i>Defleur</i> dalam Pengajaran <i>Sprechfertigkeit</i> Siswa di SMA.....	1025-1033
<i>Wahyu Kurniati, Syukur Saud, dan Burhanuddin</i>	
Implementasi Peraturan Pemerintah No 71 Tahun 2010 Tentang Standar Akuntansi Pemerintahan (Studi Kasus Penyusunan Laporan Keuangan Pemerintah Daerah Pada Pemerintah Kabupaten Jeneponto).....	1034-1044
<i>Yusriadi Hala</i>	
Penerapan Metode Ekspresi Bebas untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Seni Rupa Peserta Didik Kelas III SD Negeri Baddoka Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.....	1045-1048
<i>Hikmawati Usman</i>	
Peningkatan <i>Self-Efficacy</i> dan Kualitas Pembelajaran Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe <i>Team Assisted Individualization</i> (TAI) pada Siswa Kelas VI SDN Mapala Makassar.....	1049-1054
<i>Latri dan Ramlan</i>	
Pengaruh Strategi KWL (<i>Know-Want-Learned</i>) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman (<i>Reading Comprehension</i>) Mahasiswa PGSD FIP UNM.....	1055-1059
<i>Nurhaedah</i>	
Penerapan Strategi Aktivitas Menulis Terbimbing dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 31 Tumampua V Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep.....	1060-1065
<i>Rosdiah Salam</i>	
Faktor–Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Membuat Busana Wanita di SMK Negeri 3 Kabupaten Bone Sulawesi-Selatan.....	1066-1069
<i>Andi Faridawati</i>	
Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Inggris Berbasis Role Playing pada Murid SD di Kota Makassar.....	1070-1073
<i>Ahmad, Abdullah, dan Mayong Maman</i>	

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN KOSAKATA DASAR BAHASA INGGRIS BERBASIS ROLE PLAYING PADA MURID SD DI KOTA MAKASSAR

Ahmad, Abdullah, dan Mayong Maman

Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar
Jl. Daeng Tata Raya, Kampus UNM Parangtambung, Makassar
Email: ahmad.talib@outlook.com

Abstrak. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Inggris Berbasis Role Playing pada Murid SD di Kota Makassar. Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan perangkat pembelajaran kosakata dasar bahasa Inggris berbasis Role Playing untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan kosakata dasar bahasa Inggris murid SD di kota Makassar. Penelitian ini merupakan suatu proses ekstensif dalam meneliti kebutuhan murid dan kemudian dikembangkan produk yang didesain khusus untuk memenuhi kebutuhan murid melalui perangkat pembelajaran berbasis role playing pada murid SD di Kota Makassar. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran kosakata dasar bahasa Inggris berbasis Role Playing Murid SD di kota Makassar. Subyek penelitian ini adalah ahli bahan ajar, guru dan murid SD di Kota Makassar

Kata kunci: Perangkat pembelajaran, kosakata dasar, role playing

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran kosakata dasar bahasa Inggris berbasis Role Playing untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan kosakata dasar bahasa Inggris murid SD di kota Makassar

Penelitian ini memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam upaya untuk meningkatkan intelektual, sosial, dan emosional murid-murid, maka diperlukan cara yang efektif dapat dilakukan. Salah satu cara atau metode untuk meningkatkan kemampuan intelektual dalam komunikasi adalah bahasa yang diajarkan di sekolah-sekolah seperti bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis dimana bahasa tersebut termasuk salah satu kurikulum sekolah sebagai mata pelajaran muatan lokal yang diajarkan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Tujuan belajar mengajar bahasa Inggris di Indonesia tidak hanya untuk meningkatkan potensi akademik murid-murid SD, namun juga bertujuan untuk pembangunan nasional dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Salah satu elemen penting dalam meningkatkan bahasa Inggris adalah dengan belajar kosakata. Kosakata merupakan faktor yang menjadi bahan perhatian dalam pengajaran bahasa Inggris karena tanpa penguasaan kosakata siswa tak dapat mengekspresikan diri dengan menggunakan bahasa Inggris. Murid yang hanya menguasai sedikit kosakata akan kesulitan untuk mengungkapkan ide atau opini mereka. Goodman (1973:1) menyatakan bahwa murid atau siswa dengan penguasaan kosakata yang banyak akan lebih berhasil dibandingkan dengan murid/siswa yang kurang memiliki kosakata. Di samping itu, murid/siswa akan sulit mempelajari suatu bahasa tanpa kosakata.

Banyak murid/siswa merasa sulit membaca dan, menulis, atau memahami teks dalam bahasa Inggris karena mereka memiliki kemampuan kosakata yang sedikit. murid/siswa merasa bimbang atau tak tahu mengungkapkan ide baik membaca maupun menulis karena kosakata mereka terbatas. Tentu hal ini sangat berhubungan dengan latar belakang kemampuan mereka dimana mereka gagal menguasai kosakata yang telah ditentukan untuk dikuasai. Di samping itu, tak sedikit guru yang mengeluh

dengan keberhasilan murid mereka yang sangat jauh dari yang diharapkan terutama mereka yang berada di daerah yang jauh dari lingkungan kota. Banyak alasan yang diungkapkan oleh murid/siswa tentang ketidakmampuan mereka belajar bahasa Inggris. Diantaranya adalah mereka menganggap bahasa Inggris itu susah, mereka sulit mengucapkan dan menghafal kata, dan mereka tak tahu menulis, ataupun membaca dalam bahasa Inggris.

Dari sekian banyak alasan yang paling banyak adalah murid/siswa sulit mengucapkan dan menghafal kata-kata bahasa Inggris. Hal tersebut juga ditunjang oleh latar belakang di lingkungan keluarga murid/siswa dimana kebanyakan orang tua murid/siswa sibuk bekerja sehingga anak-anak mereka kurang diperhatikan dalam pembelajaran. Akibatnya, mereka tidak mempunyai waktu yang banyak untuk belajar.

Oleh karena itu, disinilah peran guru untuk memotivasi murid/siswa mereka betapa pentingnya bahasa Inggris di era sekarang ini. Guru sebaiknya memberikan pengetahuan kepada muridnya bahwa mengetahui dan menguasai kosakata dasar bahasa Inggris akan membantu mereka untuk mengerti bahasa Inggris baik lisan maupun tertulis.

Meningkatkan kosakata bukanlah hal yang mudah, akan tetapi jika murid berusaha untuk belajar maka mereka akan cepat menguasainya. Sehubungan dengan pernyataan di atas, maka guru dituntut untuk meningkatkan kosakata murid/siswa, guru seharusnya mampu menciptakan suasana belajar yang santai dan nyaman dalam mengajar sehingga murid/siswa dapat mempelajari bahasa Inggris dengan mudah dan tanpa adanya tekanan psikologis.

Ada banyak teknik mengajarkan kosakata yang dapat diajarkan oleh guru. Salah satunya adalah dengan menggunakan games/ Role playing. Games/ Role playing merupakan salah satu cara terbaik untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris murid/siswa karena games dapat melatih otak murid/siswa, games/role playing itu menarik dan menantang sehingga murid/siswa dapat menguasainya dengan mudah

METODE PENELITIAN

Penelitian ini pada dasarnya merupakan *Research and Development*, penelitian pengembangan (Gay 1987). Tujuan utamanya bukan

untuk menguji teori tetapi untuk mengembangkan suatu produk untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD. Produk tersebut berupa perangkat pembelajaran kosakata dasar bahasa Inggris berbasis role playing. Penelitian ini akan dilaksanakan pada murid SD di kota Makassar yang menjadikan bahasa Inggris sebagai muatan lokal. Objek yang akan diteliti ialah perangkat pembelajaran yang digunakan, murid SD yang mengikuti pembelajaran dan guru yang menyelenggarakan pembelajaran.

Pada tahap awal pembelajaran akan diberikan perangkat pembelajaran kosakata dasar bahasa Inggris berupa nama diri, nama hari dan bulan, nama-nam benda yang ada disekitar lingkungan mereka.

Materi pembelajaran akan didisain dalam bentuk perangkat pembelajaran kosakata dasar bahasa Inggris berbasis role playing. Pengembangan materi tersebut disesuaikan dengan model interaksi dan prinsip-prinsip pedagogis yang mendasari pengembangan perangkat pembelajaran tersebut. Prosedur dan hasil pengembangan perangkat pembelajaran tersebut akan didokumentasikan sesuai catatan harian pengembangan.

Hasil data kuantitatif dan kualitatif dan catatan harian dan daftar tanya akan didokumentasikan dan dianalisis untuk memenuhi tujuan penelitian. Dokumentasi yang berkaitan dengan perangkat pembelajaran kosakata dasar bahasa Inggris berbasis role playing.

Subjek uji penelitian terdiri atas: 1) ahli pembelajaran dan bahan ajar, 2) guru dan 3) murid SD. Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas sesuai yang dimaksud pada bagian sistematika alur penelitian tersebut. Pemilihan kelas ini didasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut memiliki visi pembelajaran yang efektif.

Penelitian direncanakan berlangsung selama tiga tahun. Penelitian Tahun I (pertama) dilakukan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran beserta perangkat pendukungnya dengan uji pakar. Produk yang dihasilkan pada tahun pertama berbentuk prototipe perangkat pembelajaran dan perangkat pembelajaran pendukungnya. Bahan ajar dikembangkan berdasarkan teori-teori pembelajaran kosakata. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan divalidasi oleh ahli Bahasa Inggris atau ahli pengembangan bahan ajar.

Pada tahun II, kegiatan penelitian mencakup uji lapangan terbatas bahan ajar. Uji coba bertujuan menguji keefektifan dan kepraktisan perangkat pembelajaran yang dihasilkan. Uji coba lapangan tersebut melibatkan guru dan murid yang menjadi subjek uji coba. Uji lapangan terdiri atas: uji kelompok kecil dan uji meluas. Kelas yang menjadi lokasi uji coba terbatas, yaitu satu kelas murid SD.

Pada tahun III, kegiatan penelitian adalah pengemasan dan penyebarluasan perangkat pembelajaran atau produk yang dihasilkan. Penyebarluasan dilakukan melalui forum ilmiah, kelompok diskusi terfokus, dan distribusi *soft copy*. Setelah penyebarluasan, berbagai masukan dijadikan bahan untuk penyempurnaan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran lengkap dan menjadi perangkat pembelajaran yang siap diproduksi secara luas

Prosedur Pengembangan Bahan Ajar

Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian meliputi: (1) tim peneliti sebagai instrumen utama, (2) lembar panduan pengembangan sebagai perangkat keras, (3) lembar validasi, (4) lembar observasi, (5) angket, dan tes hasil belajar. Tugas dan fungsi tim peneliti adalah mengkaji, menyusun, dan mengembangkan bahan ajar.

Lembar Validasi Bahan Ajar

Validasi bahan ajar dilakukan oleh ahli pembelajaran bahasa Inggris atau linguistik, ahli pengembangan bahan ajar, dan praktisi. Validator memberikan penilaian berdasarkan isi, kesesuaian dengan kompetensi dasar, kesesuaian tingkat intelektual murid SD. Penilaian juga mencakup aspek teknis, yakni bahasa dan tampilan. Validator diminta memberikan penilaian berdasarkan instrumen dan juga diberikan kesempatan mengomentari secara bebas (*feel free comments*). Validator juga melakukan validasi terhadap perangkat pendukung bahan ajar yang dirancang, meliputi: 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, 2) Buku pegangan murid, 3) Buku pegangan guru, dan 4) LK.

Lembar Observasi

Observasi dilakukan terhadap aktivitas murid SD, pengelolaan pembelajaran, dan keterlaksanaan bahan ajar.

- a. **Lembar Observasi Aktivitas murid SD**
Pengamatan dilakukan oleh dua orang pengamat untuk melihat aktivitas murid yang meliputi: (1) mengikuti penyajian materi dengan seksama, (2) merespon penjelasan guru, (3) bertanya, (4) memberi umpan balik, (5) mengerjakan tugas.
- b. **Lembar Observasi Pengelolaan Pembelajaran**
Aspek pengelolaan pembelajaran yang diamati berkaitan dengan (1) penyampaian tujuan, (2) penyajian, (3) pemanfaatan bahan ajar, (4) pemberian tugas/latihan, dan (5) pengelolaan kelas. Pengamatan dilakukan oleh dua orang pengamat.
- c. **Lembar Observasi Keterlaksanaan Bahan Ajar**
Lembar pengamatan ini bertujuan memperoleh data kepraktisan bahan ajar. Pengamatan dilakukan oleh dua orang pengamat yang berkaitan dengan aspek: (1) keterkaitan bahan ajar dengan proses pembelajaran, (2) dukungan bahan ajar terhadap pencapaian tujuan, (3) kemudahan diaplikasikan, dan (4) relevansi dengan kompetensi dasar, dan (5) intensitas tugas/latihan.

Angket Respon Murid

Angket respon, meliputi: 1) Angket Respons Murid terhadap Penerapan Bahan Ajar untuk mendapatkan data: (a) kesulitan murid dalam menggunakan bahan ajar, (b) tugas/latihan yang disiapkan, (c) saran perbaikan; 2) Angket Respon Murid terhadap LK untuk mendapatkan data aspek: (a) bahasa, (b) penampilan, (c) sistematika, (d) manfaat, (e) kesesuaian, (f) alokasi waktu, (g) kesesuaian materi, dan (h) saran perbaikan; 3) Angket Respon Murid terhadap buku pegangan adalah untuk mendapatkan data: (a) bahasa, (b) sistematika, (c) kepraktisan, (d) penampilan, dan (e) saran perbaikan.

Angket Respon guru

Angket guru meliputi: 1) Angket Respons guru terhadap Penerapan Bahan Ajar untuk mendapatkan data: (a) kesulitan guru dalam menggunakan bahan ajar, (b) tugas/latihan yang disiapkan, (c) bahasa, (d) penampilan, (e) sistematika, (f) manfaat, (g) kesesuaian, (h) alokasi waktu, (i) kesesuaian materi, dan (j) saran perbaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cameron, L. 2001. *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge. Cambridge University Press.
- Gay, L.R. 1987. *Educational Research. Competencies for Analysis and Application*. Columbus: Merrill Publishing Company.
- Gerlach, Nalson & Elly. 1971. *Teaching and Media*. New Jersey: Prentice Hall.
- Goodman, 1973. *Dictionary of Education*. New York: Mc.Graw Hill Book Company.
- Hadfield J. 1984. *Advance Communication Games*. London: Nelson
- Quill, Roy. 1984. *96 Games for Beginners in ESL*. Canberra. Australian Government Publishing
- Thonburry, Scott, 2002. *How to Teach Vocabulary*. London. Longman.
- Wallace, J. M. 1989. *Teaching Vocabulary*. New York: Oxford University Press